

Call for Papers

Workshop im Rahmen der „INFORMATIK 2011 – Informatik schafft Communities“, 41. Jahrestagung der Gesellschaft für Informatik, 04.-07.10.2011, Technische Universität Berlin

Regeln und Regulierung in virtuellen Gemeinschaften durch Technologie (ReGeTec)

Als Joel Reidenberg 1998 seinen Aufsatz „Lex informatica: The formulation of information policy rules through technology“ veröffentlichte, wurde davon kaum Notiz genommen. Anders erging es 1999 Lawrence Lessigs Buch „Code and other laws of cyberspace“: Offensichtlich war nun die Zeit reif für den Ansatz, Informations- und Kommunikationstechnologie im Allgemeinen und Software im Speziellen als regulatorische Instanz zu begreifen, die andere regulatorische Instanzen nicht ersetzen kann, aber doch neben sie tritt und ähnliche Wirkmächtigkeit zeigen kann wie es das Recht, der Markt und soziale Normen können. In neuerer Zeit haben bspw. Margaret J. Radin (2004) mit „Regulation by Contract, Regulation by Machine“ oder James Grimmelmann (2005) mit „Regulation by Software“ das Thema erneut aufgegriffen; in dem Sammelband „Regulating technologies: Legal futures, regulatory frames and technological fixes“ (2008) wurde das Thema dann noch wesentlich ausführlicher untersucht. In Deutschland haben Orwat et al. (2009) mit dem Aufsatz „Software als Institution und ihre Gestaltbarkeit“ in der Zeitschrift „Informatik Spektrum“ die Diskussion um den regulatorischen Charakter von Informations- und Kommunikationstechnologie im Allgemeinen und Software im Speziellen fortgesetzt.

All diese Arbeiten behandeln den regulatorischen Charakter von Informations- und Kommunikationstechnologie auf einer eher allgemeinen und abstrakten Ebene. Anhand von Online-Spielen, sozialen Netzwerken bzw. allgemeiner virtuellen Gemeinschaften lässt sich dieser Aspekt aber recht plastisch und empirisch abgesichert beschreiben. Zudem sind virtuelle Gemeinschaften in vielen Disziplinen ein wichtiger Forschungsgegenstand: Soziologen interessieren sich für die Genese und die Aufrechterhaltung solcher Gemeinschaften, außerdem dafür, wie dort soziale Normen entstehen und durchgesetzt werden; Ökonomen und andere Sozialwissenschaftler untersuchen die Motivationsstrukturen jener Menschen, die freiwillig und vermeintlich ohne Entlohnung im Bereich der Peer Production tätig sind und bspw. die Wikipedia oder Open Source Software herstellen; Juristen fragen, ob diese Form der Regulierung in einem kontradiktorischen oder komplementären Verhältnis zum überkommenen Recht steht und wie sie gegebenenfalls mit dem Recht koexistieren und wo diese Form der Regulierung das Recht ersetzen könnte, aber auch, wo dies auf keinen Fall passieren dürfte.

Gerade im Kontext von Informations- und Kommunikationstechnologie ist es nun dringend notwendig, diese Fragen zu stellen, da dort die klassischen regulatorischen Mechanismen an ihre Grenzen zu stoßen scheinen: Schutz geistigen Eigentums, Privatsphäre und Datenschutz, Meinungsfreiheit, Informationsfreiheit und diesen gegenüber stehende durchaus legitime Schutzinteressen lassen sich – soviel ist sicher – nicht mehr nur mit dem überkommenen Recht regulieren. Alles dem Markt zu überlassen scheint jedoch auch keine Lösung zu sein, soziale Normen wiederum sind oftmals zu schwach für eine effektive und effiziente Regulierung. Aber auch technische Maßnahmen werfen Fragen auf, bspw. jene nach der Legitimierung jener, die „Regulation by Machine“ durchführen wollen. Doch schon in den frühen Texten von Reidenberg und Lessig wurde deutlich, dass es nicht um ein Entweder-Oder gehen kann, sondern um die Kombination von regulatorischen Instanzen.

Zu fragen ist auch, inwieweit bei den Nutzerinnen und Nutzern der entsprechenden Angebote ein Bewusstsein für den regulatorischen Charakter von Informations- und Kommunikationstechnologien vorhanden ist und in wieweit z. B. Fragen der technischen Gestaltung zum

Gegenstand der Diskussion innerhalb von virtuellen Gemeinschaften werden. Wie gehen beispielsweise Spielerinnen und Spieler mit der Tatsache um, dass die Anbieter von Spielen und Spieleplattformen in großen Umfang Daten über die Nutzer und ihr Spielverhalten erheben? Wie stehen die Nutzerinnen und Nutzer den häufig wechselnden Regeln in sozialen Netzwerken gegenüber, bspw. im Fall der Privacy-Regeln?

Es ist bereits jetzt deutlich, dass Erkenntnisgewinne auf diesem Feld nur disziplinenübergreifend zu erreichen sind; Informatik, Ökonomie, Rechtswissenschaften und Sozialwissenschaften sind nur einige jener Disziplinen, die hieran Anteil haben können. Erwünscht sind Beiträge, die möglichst anhand von Fallbeispielen aufzeigen, wie virtuelle Gemeinschaften entstehen, aufrechterhalten werden und wie sie nach innen und nach außen hin reguliert werden. Dabei soll insbesondere die Rolle von Technik im Allgemeinen und Informations- und Kommunikationstechnologie im Speziellen hervorgehoben werden. Fallbeispiele können aus den Bereichen Onlinespiele, soziale Netzwerke, Peer Production (Stichwort: Wikipedia) u. Ä. kommen, es sind jedoch auch ausgefallene Beispiele denkbar. Entscheidend ist, dass das Zusammenspiel verschiedener regulatorischer Instanzen empirisch wie theoretisch plausibel gemacht werden kann.

1. Workshop-Organisatoren

Prof. Dr. phil. Karsten Weber

karsten.weber@tu-berlin.de

Prof. Dr. Sonja Haug

Sonja.Haug@hs-regensburg.de

Dr. Michael Nagenborg

michael.nagenborg@izew.uni-tuebingen.de

2. Ablauf

Ganztägiger Workshop: Vortragsdauer 15 Minuten, Diskussion 15 Minuten

Uhrzeit	Programmpunkt
09:00 – 09:30	Begrüßung und Einführung
09:30 – 10:00	Vortrag
10:00 – 10:15	Kurze Pause
10:15 – 11:15	Zwei Vorträge
11:15 – 11:30	Kurze Pause
11:30 – 12:30	Zwei Vorträge
12:30 – 14:00	Mittagspause
14:00 – 15:00	Zwei Vorträge
15:00 – 15:15	Kurze Pause
15:15 – 16:15	Zwei Vorträge
16:15 – 16:30	Kurze Pause
16:30 – 17:30	Zwei Vorträge

3. Einreichungen

Angaben zu den Modalitäten der Einreichung von Beiträgen finden sich auf den Webseiten der INFORMATIK 2011 (<http://www.informatik2011.de/535.html>).